
ALASAN OLYMPIC COUNCIL OF ASIA MENERIMA E-SPORTS SEBAGAI CABANG OLAHRAGA RESMI PADA SEA GAMES 2019

Muhamad Chandra Wijaya¹

Abstract: *This research aim to explain the main reason for the Olympic Council of Asia in accepting E-sports as a sport at the 2019 SEA Games. The research method used is explanatory research with data sources obtained from books, journals, websites, and credible news. In this research, the writer uses Decision Making Theory by George R. Terry.*

The results of this study indicate that the reason for the Olympic Council of Asia (OCA) in accepting E-sports as an official sport at the 2019 SEA Games, which is the authority of the Olympic Council of Asia, and facts about E-sports that occur in Asia. In terms of authority, it is written in the "Constitution and Rules" that the OCA has complete control over the Olympic movement in Asia, all OCA Games, and the use of names, symbols, flags, mottos, logos, and the like. As for the facts, the development of E-sports in Asia continues to grow significantly from the number of viewers to the income derived from E-sports as well as support from countries in Asia by forming national E-sports organizations from their respective countries. In addition, OCA's acceptance of E-sports as an official sport is also one way to achieve OCA's goal of contributing to building a peaceful and better Asian society by educating young people through sports that are practiced in accordance with the Olympics and its values.

Keywords: *Olympic Council of Asia, E-sports, South East Asian (SEA) Games 2019.*

Pendahuluan

E-sports adalah suatu kegiatan adu ketangkasan melalui video *game* antar individu atau kelompok yang tidak terbatas hanya pada kegiatan fisik dan dilakukan dengan menggunakan alat yang menjalankan fungsinya secara elektronik (Bramantya, 2018).

Kemudian, memasuki awal tahun 2000, dengan perkembangan teknologi dan adanya internet semakin banyak para pemain memainkan berbagai *game* karena mereka dapat bertanding secara *online* (Florian, 2019). Istilah E-sports sendiri baru dikenal pada awal tahun 2000 di Korea Selatan. Momennya dimana pada saat itu Asia sedang mengalami krisis keuangan pada tahun 1997. Hal itu membuat pemerintah Korea Selatan fokus untuk mengembangkan infrastruktur telekomunikasi dan internet. Kemudian, dampaknya adalah komunitas *gamer* berkembang pesat, karena menggunakan koneksi internet (Akbar, 2020). Lalu dengan kepopuleran E-sports di dunia, membuat beberapa negara menciptakan organisasi–organisasi khusus E-sports khususnya di Asia, seperti KeSPA (*Korea E-sports Association*) yang dibentuk tahun 2000. Lalu ada IESF (*International E-sports Federation*) yang memiliki tujuan sama yaitu menjadikan E-sports sebagai olahraga resmi. Tujuan dari IESF ini memiliki orientasi kepada *International Olympic Committee* (IOC) terutama pada kompetisi Olimpiade. Yang bisa disebut sebagai kompetisi olahraga tertinggi di dunia.

¹ Mahasiswa Program S1 Hubungan Internasional, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman. E-mail : chankimdonk@gmail.com.

IOC merupakan organisasi olahraga internasional penyelenggara rangkaian Olimpiade yang menetapkan persyaratan-persyaratan sebuah olahraga agar dapat diterima sebagai olahraga Olimpiade (*Olympics*, 2020). E-sports terus berkembang dan memiliki peminat yang besar. Dibuktikan dengan diadakannya oleh IESF turnamen *World Championships* sejak tahun 2009 sampai tahun 2016 yang diikuti oleh 300 lebih peserta (IESF, 2009). Hingga momennya pada tahun 2018 E-sports menjadi bagian dari cabang olahraga dalam ajang *Asian Games* 2018 di Jakarta sebagai cabang olahraga eksebisi. Penetapan E-sports sebagai cabang olahraga telah disetujui oleh *Olympic Council of Asia* (OCA). Lalu di tahun 2019 E-sports resmi menjadi sebuah cabang olahraga yang memperebutkan medali pada *SEA Games* 2019 di Manila (Rintang, 2018). *Olympic Council of Asia* adalah organisasi olahraga Asia non-pemerintah nirlaba internasional untuk durasi tak terbatas yang diakui oleh *International Olympic Committee* (IOC), Asosiasi Komite Olimpiade Internasional dan 45 anggota Asia Komite Olimpiade Nasional (*Olympic Council of Asia*, 2008). Tujuan dari organisasi ini secara umum yaitu untuk menjadi otoritas perwakilan dengan semua otoritas badan yang diakui lainnya yang bertanggung jawab atas Olimpiade, Asia, dan Kontinental dengan Olimpiade.

Di tahun yang sama yaitu 2018, Pada pertemuan World Health Assembly ke-72 di Geneva, WHO (*World Health Organization*) resmi menetapkan kecanduan *game* merupakan bentuk penyakit baru, yang mereka susun dalam suatu rancangan mereka yaitu ICD (*International Classification of Disease*). Dengan kriteria seperti :

- a. Tidak memiliki kemampuan untuk mengontrol intensitas atau frekuensi dalam bermain *game*.
- b. Lebih memprioritaskan aktivitas *game*, dibandingkan dengan kegiatan-kegiatan lain.
- c. Bermain *game* hingga memiliki hasil negatif pada semua aspek kehidupan individu di lingkungan sosial, keluarga, akademi, pekerjaan, dan lainnya (Jane, 2018).

Klasifikasi Penyakit Internasional atau ICD adalah standar internasional untuk pelaporan penyakit dan kondisi kesehatan secara global. Keputusan untuk memasukkan kecanduan *game* dalam ICD berdasarkan pada tinjauan bukti yang tersedia dari berbagai wilayah geografis yang terlibat dalam proses konsultasi teknis yang dilakukan oleh WHO dalam pengembangan ICD.

Melihat dua hal yang saling bertentangan yaitu WHO yang menetapkan kecanduan *game* sebagai penyakit mental. Dimana ini memiliki hubungan antara seorang *gamer* dengan karirnya dalam dunia *game* hingga mendapat gelar sebagai seorang atlet E-sports. Artinya seperti yang didefinisikan oleh WHO bahwa seorang pemain *game* harus memperhatikan jumlah waktu yang dihabiskan karena akan mempengaruhi kesehatan fisik atau psikologis dan fungsi sosial para *gamer*. Namun disatu sisi perkembangan yang signifikan oleh E-sports ditunjukkan dengan bertambahnya peminat dari tahun ke tahun hingga berbagai jenis turnamen *game* yang diadakan oleh perusahaan pemilik *game*. Kemudian E-sports yang memiliki unsur elektronik menjadikan E-sports sebagai satu-satunya olahraga yang memiliki unsur tersebut. Maka dari itu menarik untuk melihat apa yang menjadi alasan OCA menerima E-sports menjadi cabang olahraga resmi pada *SEA Games* 2019.

Kerangka Teori

Teori Pengambilan Keputusan

Menurut teori George R. Terry Pengambilan Keputusan adalah “*Decision making can be defined as the selection of one behavior alternative from two or more possible alternatives*”, yang berarti bahwa pemilihan yang didasarkan kriteria tertentu atas alternatif yang tersedia dari dua atau lebih (George R. Terry, 1960).

Secara umum pengambilan keputusan adalah suatu proses pemilihan alternatif terbaik dari beberapa alternatif secara sistematis untuk digunakan sebagai jalan pemecahan masalah. keputusan adalah suatu tindakan yang diambil dari sebuah permasalahan baik antar individu atau organisasi. Dalam organisasi, kegiatan – kegiatan yang dilakukan guna mencapai tujuan dari sebuah organisasi tersebut terkadang menghadapi masalah. Ini menjadi tugas dari ketua organisasi untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Pengambilan keputusan dimaksudkan untuk memecahkan masalah yang ada. Hal ini menjadikan teori pengambilan keputusan bersifat futuristik, yang berarti akan berdampak dengan masa yang akan datang.

Adapun dalam proses pengambilan keputusan memiliki dasar – dasar yang perlu di pertimbangkan, agar keputusan yang dihasilkan nantinya tidak bersifat objektif dan dapat diterima oleh semua pihak idealnya. George R. Terry menjelaskan dasar – dasar dari pengambilan keputusan antara lain :

- a. Intuisi
Pengambilan keputusan yang berdasarkan intuisi atau perasaan cenderung bersifat subjektif, sehingga mudah terpengaruh.
- b. Pengalaman
Hasil dari pengambilan keputusan yang diambil berdasar pengalaman memiliki manfaat bagi pengetahuan praktis. Dikarenakan dengan pengalaman yang dimiliki seseorang ataupun sebuah organisasi dapat memperkirakan keadaan sesuatu dan bagaimana untung dan ruginya, baik maupun buruknya keputusan yang dihasilkan.
- c. Fakta
Berdasarkan fakta, pengambilan keputusan yang akan diambil dapat bersifat keputusan yang sehat, solid, dan baik. Tingkat kepercayaan dari pengambilan keputusan berdasarkan fakta ini juga dapat lebih tinggi. Sehingga para penerima keputusan juga dapat menerimanya.
- d. Wewenang
Pengambilan keputusan berdasarkan wewenang biasa dilakukan oleh pimpinan terhadap bawahannya. Dengan dasar wewenang, pengambilan keputusan biasanya bertahan dengan cukup lama, dan memiliki otentisitas.
- e. Rasional
Keputusan yang dihasilkan bersifat obyektif, logis, lebih transparan dan konsisten untuk memaksimalkan nilai dalam kendala tertentu. Pengambilan keputusan berdasarkan rasional memiliki kejelasan masalah, dan orientasi tujuan.

Dari penjelasan diatas, penggunaan teori pengambilan keputusan khususnya dalam organisasi memiliki berbagai dasar atas sebuah keputusan. Dalam hal ini *Olympic Council of Asia* yang berada langsung dibawah pengawasan *International Olympic Committee* tentu saja dalam proses untuk mencapai tujuan dari OCA maupun IOC secara umum memiliki alasan–alasan tersendiri dalam setiap pengambilan keputusan di setiap masalah yang mereka hadapi. Seperti pada penulisan di latar belakang yang

menggambarkan bagaimana antusias masyarakat internasional dalam beberapa tahun terakhir terhadap E-sports. Dimana terdapat pro dan kontra didalamnya tentang apakah E-sports layak disebut olahraga atau tidak.

Maka dari itu dengan teori pengambilan keputusan ini yang bersifat futuristik. Akan membantu pembaca untuk mengetahui poin-poin apa saja yang menjadi penilaian OCA dalam menerima sebuah jenis olahraga baru yang dapat diterima pada kompetisi atau pergelaran internasional seperti *Asian Games*, Olimpiade maupun *SEA Games*.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksplanatif yaitu suatu metode penelitian yang bertujuan untuk memberikan penjelasan tentang suatu keadaan secara objektif. Dengan demikian ini adalah Alasan Olympic Council of Asia menerima E-sports sebagai cabang olahraga resmi pada SEA Games 2019.

Hasil dan Pembahasan

Alasan Olympic Council of Asia menjadikan E-sports sebagai cabang olahraga resmi dapat dijawab dengan menggunakan Teori Pengambilan Keputusan yang dikemukakan oleh George R. Terry khususnya dalam organisasi. George mengemukakan bahwa pengambilan keputusan dalam organisasi adalah sebagai pemilihan yang didasarkan kriteria tertentu atas dua atau lebih alternatif yang ada. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi pengambilan keputusan atas sebuah isu yang dihadapi oleh sebuah organisasi yaitu; Intuisi, Pengalaman, Fakta, Wewenang dan Rasional.

Dalam hal ini OCA melakukan pengambilan keputusan dalam menjadikan E-sports sebagai cabang olahraga resmi pada SEA Games 2019 berdasarkan wewenang yang dimiliki oleh *Olympic Council of Asia* sebagai organisasi olahraga tertinggi di Asia dan berdasarkan fakta tentang E-sports yang populer dan menguntungkan di kalangan pemuda internasional khususnya dalam pembahasan ini di Asia. Keputusan yang diambil oleh OCA memiliki tujuan untuk mendidik kaum muda melalui olahraga yang sesuai dengan nilai-nilai Olimpiade.

1. Wewenang dari Olympic Council of Asia

Alasan pertama adalah keputusan ini merupakan wewenang dari OCA sebagaimana yang telah tertuang dalam “Constitution and Rules” milik OCA yang merupakan kodifikasi prinsip-prinsip fundamental yang berasal dari Piagam Olimpiade. Konstitusi ini berfungsi untuk mengatur organisasi, tindakan, dan kegiatan OCA serta menetapkan syarat-syarat dalam penyelenggaraan semua OCA Games sekaligus mengikat anggotanya (*Olympic Council of Asia*, 2019).

OCA menegaskan tujuan utama dari gerakan Olimpiade adalah untuk berkontribusi dalam membangun masyarakat Asia yang damai dan lebih baik dengan mendidik kaum muda melalui olahraga yang dipraktikkan sesuai dengan Olimpiade dan nilai-nilainya. Maka dari itu dalam mengambil sebuah keputusan dalam penyelenggaraan OCA Games, pihak OCA tentu selalu berorientasi dengan tujuan diatas dan tidak meninggalkan nilai-nilai Olimpiade yang ada. Dalam hal ini mengenai keputusan tentang masuknya E-sports menjadi bagian dari OCA Games merupakan wewenang yang diambil oleh OCA, tentunya keputusan ini diambil berdasarkan pertimbangan yang sesuai dengan prosedur dalam OCA. Pengambilan keputusan berdasarkan wewenang yang dilakukan oleh OCA juga dipengaruhi oleh tuan rumah SEA Games 2019 yaitu Filipina. Sebagai tuan rumah, melalui Komite Penyelenggara SEA Games Filipina menjalin kerjasama dengan perusahaan penyedia perangkat video

game yaitu Razer dalam hal mengajukan E-sports sebagai cabang olahraga resmi pada SEA Games 2019.

Dimana usulan mengenai upaya E-sports agar menjadi cabang olahraga resmi telah diupayakan dalam beberapa tahun lalu. Upaya ini lebih signifikan dilakukan oleh Perusahaan Razer yaitu perusahaan penyedia perangkat *game* bagi para *gamer* khususnya perangkat *hardware*. Sebelum penyelenggaraan SEA Games dimulai, di tahun 2018 CEO dari Razer Min-Liang Tan telah memimpin rapat umum untuk mengangkat E-sports ke cabang olahraga yang resmi untuk memperebutkan medali pada SEA Games 2019. Delegasi Razer yang dipimpin oleh Min-Liang Tan bertemu dengan Komite Penyelenggara SEA Games Filipina dan Komite Olimpiade Filipina guna membahas tentang usulan E-sports ini.

Pengumuman tentang E-sports sebagai cabang olahraga yang dipertandingkan datang dari ketua komite penyelenggara SEA Games 2019, Alan Peter Cayetano. Alan mengatakan bahwa pihaknya merasa senang, bersemangat, dan terhormat memiliki E-sports di SEA Games dengan Razer sebagai *partner*. Sebagai official E-sports *partner* SEA Games 2019, Razer akan memanfaatkan keahlian dan pengalamannya dalam E-sports, serta penyediaan *hardware*, *software* komputer dan layanannya untuk mendukung turnamen E-sports di SEA Games 2019. Termasuk memfasilitasi diskusi antara Komite Olimpiade Filipina dan berbagai penerbit *game* untuk memilih *game* yang akan ditampilkan di SEA Games 2019. Beberapa jenis *game* yang akan dipertandingkan di SEA Games 2019 yaitu *Mobile Legends: Bang Bang*, *Arena of Valor*, *Dota 2*, *Starcraft II*, *Tekken 7*, dan *Hearthstone* (Razer, 2018).

Selain kerjasama dengan sponsor utama, Tuan Rumah khususnya Komite Olimpiade Filipina juga menjalin kerjasama dengan *Asian E-sports Federation* (AESF) sebagai perwakilan dari cabang olahraga E-sports. AESF adalah organisasi yang berwenang untuk olahraga elektronik di seluruh Asia dan diakui oleh *Olympic Council of Asia* (OCA). Dalam proses menuju SEA Games, AESF terlibat dalam pertemuan teknis untuk SEA Games 2019 yang dihadiri oleh setiap perwakilan cabang olahraga. AESF bekerjasama juga berperan untuk menentukan tempat resmi kompetisi E-sports.

Sesuai dengan pengertian dari pengambilan keputusan berdasarkan wewenang yang didefinisikan oleh George R. Terry bahwa pengambilan keputusan yang berdasarkan wewenang biasa dilakukan oleh pimpinan organisasi yang memiliki tugas dan wewenang untuk mengambil keputusan dalam rangka menjalankan kegiatan demi tercapainya tujuan organisasi. Dalam hal ini Olympic Council of Asia yang merupakan otoritas tertinggi sebagai organisasi olahraga di wilayah Asia mengambil keputusan berdasarkan wewenangnya dalam memberikan keputusan terhadap E-sports yaitu dengan menerima E-sports sebagai cabang olahraga resmi pada SEA Games di tahun 2019. Tentunya didukung oleh faktor-faktor yang telah disebutkan.

2. Berdasarkan Fakta tentang E-sports di Asia

Alasan kedua yang menjadi alasan OCA mengambil keputusan untuk menjadikan E-sports cabang olahraga resmi pada SEA Games adalah berdasarkan fakta yang terjadi terhadap E-sports. Fakta yang dimaksud dalam hal ini adalah tentang kondisi perkembangan yang terjadi dan respon masyarakat dunia khususnya Asia tentang popularitas E-sports serta keuntungannya bagi dunia olahraga internasional.

Pengambilan keputusan berdasarkan Fakta yang dikemukakan oleh George R. Terry mengatakan bahwa pengambilan keputusan berdasarkan fakta memang merupakan keputusan yang sehat, solid, dan baik. Namun untuk memperoleh fakta atau data yang cukup sering mengalami kendala. Dalam hal ini kembali OCA melihat

bagaimana Perkembangan fakta dan data-data dari E-sports di Asia. Asia Tenggara memiliki Jumlah Penggemar Esports yang besar dengan pertumbuhan sebesar 36,1% antara tahun 2015 hingga 2019 mencapai 19,8 juta. Ini merupakan pertumbuhan tercepat dalam periode secara global (Jurje, 2016).

Selain mengalami perkembangan yang pesat dari segi penggemar maupun pendapatan, fakta lainnya adalah bahwa seluruh negara yang berada di kawasan Asia Tenggara telah menyetujui E-sports sebagai sebuah olahraga, dibuktikan dengan keanggotaan negara negara Asia Tenggara dalam IESF (*International E-sports Federation*, 2018). Kemudian jika mencoba membandingkan apakah E-sports bisa dikatakan sebagai sebuah olahraga dari segi kegiatan fisik sebagaimana seperti olahraga tradisional. Berikut beberapa poin yang bisa menjadi perbandingan antara E-sports dan olahraga tradisional:

a. Ketegangan Fisik Serupa

Terdapat penelitian terbaru terhadap pemain E-sports, walaupun kebugaran fisik yang diperlukan tidak sama dengan atlet olahraga tradisional. Pada penelitian yang dilakukan oleh Profesor Ingo Froböse dari Universitas Olahraga Jerman di Cologne mempelajari atlet eSports selama 5 tahun. Hasilnya adalah tingkat koordinasi tangan dan mata melampaui olahraga lainnya dalam fokus dan ketegangan. Dalam setiap menit permainan atlet E-sports melakukan 400 gerakan pada keyboard dan mouse, yang 4 kali lebih banyak dari rata-rata orang. Diikuti dengan kedua tangan dan berbagai bagian otak digunakan secara bersamaan.

Selama kompetisi jumlah hormon kortisol yang dihasilkan sama dengan yang dimiliki seorang pembalap mobil. Kecepatan denyut nadi yang dimiliki atlet E-sports mencapai 160-180 denyut per menit, yang biasa dimiliki oleh pelari marathon. Sementara program latihan dari atlet E-sports dapat menghabiskan waktu berjam-jam di depan komputer.

b. Kekuatan Mental yang Sama

Media tradisional memandang para *gamer* sebagai seorang pemalas yang hanya menghabiskan waktunya di depan komputer. Tetapi stigma tersebut perlahan menghilang sejak munculnya E-sports kompetitif, karena dalam setiap kompetisi E-sports internasional seperti DotA 2 “The International” dibutuhkan refleks, pemikiran, dan fokus yang cepat serta sinkronisasi antara otak, tangan, dan mata sang pemain. Hal inilah yang membuat E-sports sudah setara dengan olahraga tradisional.

Terlebih dalam kompetisi E-sports setiap tim yang bertanding memiliki pelatih dalam mengatur strategi tim, analisis untuk menganalisis kemampuan setiap lawan serta psikolog profesional untuk mengatur emosional setiap pemain agar tetap terjaga dalam bertanding.

c. Kerja Sama Tim, Latihan, dan kompetisi

Tentunya bagi setiap atlet E-sports kerja sama tim merupakan hal paling utama dalam menentukan kemenangan dalam setiap turnamen selain juga ditunjang dengan skill individu yang dimiliki masing-masing untuk menambah kekuatan pada tim. Maka dari itu dalam setiap tim tentu memiliki porsi latihannya. Sama seperti olahraga tradisional, E-sports memiliki jadwal latihan yang ditentukan oleh pelatih. Namun yang berbeda adalah porsi jam latihan yang sampai belasan jam dilakukan oleh atlet E-sports.

d. Arena yang penuh oleh penonton, dan penonton *online*

E-sports telah berkembang dari komunitas gamer yang berkumpul di sebuah warnet menuju ke arena atau stadion yang dipenuhi oleh penggemar untuk menyaksikan atlet favorit mereka bertanding. Sementara Twitch TV menjadi media yang paling banyak menarik penonton *online*. Tahun 2017 lebih dari 360 juta penonton menyaksikan turnamen League of Legends Mid-Season Invitational, sedangkan di waktu yang sama hanya 111,3 juta penonton yang menyaksikan Super Bowl dan hanya 30 juta penonton yang menyaksikan final NBA. Ini membuktikan bahwa E-sports menjadi olahraga kompetitif yang paling banyak ditonton (Emilia, 2018).

Fakta tentang E-sports yang ternyata sudah setara dengan olahraga tradisional melalui penjelasan di atas juga menjadi salah satu faktor OCA mengambil keputusan selain berdasarkan fakta yang lain yang telah dijelaskan sebelumnya. Tentunya uraian mengenai beberapa fakta tentang E-sports kembali harus selaras dengan tujuan dari dibentuknya OCA sejak dari awal yaitu untuk berkontribusi dalam membangun masyarakat Asia yang damai dan lebih baik dengan mendidik kaum muda melalui olahraga yang dipraktikkan sesuai dengan Olimpiade dan nilai-nilainya.

Keputusan yang diambil oleh OCA sejatinya merupakan respon yang diambil terhadap upaya yang dilakukan E-sports melalui organisasi-organisasi yang mengupayakan E-sports menjadi olahraga resmi dan agar dapat setara dengan olahraga tradisional. Tetapi keputusan yang diambil OCA merupakan keputusan yang sehat dan tidak pula mengesampingkan fakta-fakta negatif lainnya tentang kelayakan E-sports sebagai sebuah olahraga. Dimulai dari pernyataan Presiden IOC yang mengatakan bahwa tidak akan memasukkan E-sports yang mengandung nilai-nilai kekerasan atau diskriminasi. Pada SEA Games 2019 Jenis E-sports yang dipertandingkan akhirnya juga tidak memiliki unsur-unsur kekerasan didalamnya. Kemudian untuk meminimalisir kecanduan game beberapa negara merespon dengan mendirikan sebuah akademi E-sports dengan mendirikan akademi E-sports di masing masing negara. Untuk meminimalisir dampak yang terjadi akibat kecanduan *game* serta agar lebih bisa mengklasifikasikan antara atlet E-sports dengan peminat ataupun pecandu *game* semata. Perbedaan kedua jenis peminat E-sports tersebut akan terlihat ketika akademi E-sports ini dimiliki oleh negara-negara yang mendukung E-sports. Dimana didalam akademi ini calon-calon atlet E-sports akan dibina dan diberi pengetahuan mengenai bentuk-bentuk hingga strategi dalam sebuah *game* yang nantinya mereka tekuni. Serta tim-tim E-sports tidak lagi bingung atau kesulitan dalam mencari potensi-potensi dari atlet E-sports untuk menjadi bagian dari tim mereka yaitu dengan melakukan seleksi di dalam sebuah akademi E-sports yang ada di masing-masing negara.

Sedangkan bagi mereka yang kecanduan E-sports akan terlihat dengan hanya menghabiskan waktu mereka di rumah maupun di warnet (warung internet) hanya untuk memainkan game yang mereka minati dengan tujuan untuk memuaskan diri saja. positifnya juga yaitu menjadikan orang tua lebih bisa melihat potensi ataupun tingkat kecanduan anak-anak mereka terhadap game. Artinya jika sejak dini anak-anak mereka memiliki minat dan potensi besar di E-sports, orang tua dapat membuat program terhadap anaknya dengan memasukan anak-anak mereka ke dalam akademi E-sports. Hal ini dapat meminimalisir dampak dari penyakit mental akibat kecanduan *game* yang disebutkan oleh WHO sebelumnya dan membangun perspektif positif masyarakat terhadap E-sports bahwa sebenarnya *game* atau E-sports tidak selalu berdampak negatif terhadap peminatnya.

Sebagai contoh yaitu negara Malaysia pada tahun 2017 yang berhasil mendirikan *Asia Pacific University (APU) E-sports Malaysia Akademi* sebagai inisiatif bersama oleh E-sports Malaysia dan *APIIT Education Group* sebagai pusat pendidikan E-sports dalam mempromosikan permainan kompetitif yang sehat di lingkungan universitas. Akademi ini berperan dalam membangun karakter siswa dengan mengembangkan keterampilan yang profesional. Juga berupaya menyediakan pendidikan E-sports holistik yang merupakan kursus berbasis *game* serta industri untuk membina profesional E-sports dengan memenuhi dan belajar tentang ekosistem E-sports:

- a. Membangun dan memperkuat pengetahuan *game* dan pengenalan kepada ekosistem E-sports
- b. Meningkatkan gaya permainan individu dan melatih keterampilan untuk menjadi profesional *gamer*.
- c. Melatih dan mempertahankan indra dan refleks serta strategi permainan
- d. Mengembangkan pemahaman mengenai dinamika tim, kerjasama tim yang efektif, sportivitas, kondisi pertandingan dan etika bermain yang positif
- e. Mengembangkan *soft skill* seperti disiplin, ketekunan, kepemimpinan, berpikir kritis, pemecahan masalah dan komunikasi (APU E-sports Malaysia Akademi, 2017).

Pengambilan keputusan yang dilakukan oleh *Olympic Council of Asia* dalam menjadikan E-sports sebagai cabang olahraga resmi pada *SEA Games* memiliki tujuan untuk menambah elemen baru dalam berkontribusi membangun masyarakat Asia yang damai dan mendidik kaum muda melalui olahraga yang dipraktikkan sesuai dengan Olimpiade dan nilai-nilainya.

Kesimpulan

Keputusan OCA menetapkan E-sports sebagai cabang olahraga resmi pada pekan olahraga internasional yaitu *SEA Games* di Filipina merupakan awal dari keberhasilan dari tujuan IESF sebagai organisasi yang menaungi E-sports. Meskipun tujuan utama dari IESF adalah menjadikan E-sports sebagai olahraga resmi di dunia tetapi dengan resminya menjadi bagian cabang olahraga resmi pada *SEA Games* merupakan sebuah titik awal untuk E-sports menjadi cabang olahraga resmi pada pekan olahraga internasional yang lebih besar.

Alasan yang menjadi penentu dalam pengambilan keputusan OCA menjadikan E-sports sebagai cabang olahraga resmi pada *SEA Games 2019* yang pertama yaitu merupakan wewenang yang dimiliki *Olympic Council of Asia* sebagaimana tertera didalam konstitusi yang dimiliki dan sesuai dengan nilai-nilai Olimpiade. Didukung oleh usaha yang dilakukan *International E-sports Federation* dalam memenuhi berbagai kriteria yang diperlukan agar dapat menjadi bagian dari olahraga Olimpiade yang berada dibawah naungan *International Olympic Committee*. Yang kedua melihat fakta yang terjadi terhadap pertumbuhan yang signifikan pada E-sports di Asia khususnya. Dimana Asia Tenggara khususnya memiliki Jumlah Penggemar Esports yang besar dengan pertumbuhan sebesar 36,1% antara tahun 2015 hingga 2019 mencapai 19,8 juta. Kemudian fakta mengenai penghasilan yang dihasilkan dari industri E-sports yang sangat menguntungkan, diikuti dengan dukungan dari seluruh negara Asia Tenggara kepada E-sports dengan bergabung menjadi anggota dari IESF dan yang terakhir yaitu fakta mengenai tentang kegiatan fisik yang dilakukan oleh setiap atlet E-sports yang mengikuti kompetisi sudah setara dengan kegiatan fisik yang dilakukan oleh atlet olahraga tradisional.

Daftar Pustaka

Buku

Syamsi, Ibnu, 2000, Pengambilan Keputusan dan Sistem Informasi, PT Bumi Aksara, Jakarta.

Skripsi

Bramantya, Bayu, 2011, Esport Community Center Di Semarang, Institutional Repository Diponegoro University

Bratu Emilia, Qualitance, "Why the 2018 Asian Games is a breakthrough for eSports," tersedia di <https://qualitance.com/blog/2018-asian-games-esports-breakthrough/>.

Sumber Internet

International Esport Federation, "Members". Tersedia di <https://iesf.org/about/members>.

Jane Wakefield, BBC, Gaming addiction classified as a disorder by WHO. Tersedia di <https://www.bbc.com/news/technology-42541404#:~:text=Gaming%20addiction%20is%20to%20be,the%20condition%20%22gaming%20disorder%22>.

Larch Florian, "The History of the Origin of eSports," tersedia di <https://www.ispo.com/en/markets/history-origin-esports>.

Lawrence Phillips, Hotspawn, History of Esport. Tersedia di <https://www.hotspawn.com/guides/the-history-of-esports/>.

Nuyens Filip dkk, Journal of Behavioral Addictions, "Impulsivity in Multiplayer Online Battle Arena Gamers: Preliminary Results on Experimental and Self-Report Measures," tersedia di <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC5387787/>.

OCA, Constitution and Rules, "Preamble," tersedia di https://ocasia.org/media/oca_files/OCA_CONSTITUTION_AND_RULES_-_v10-2020_zVrk0wz.pdf.

Olympics, "Communique of the Olympic Summit," tersedia di <https://olympics.com/ioc/news/communique-of-the-olympic-summit>.

Razer, "Razer is the official esports partner of SEA Games 2019," tersedia di <https://press.razer.com/product-news/razer-is-the-official-esports-partner-of-sea-games-2019/>.